

HAIM SHAFIR

DOUBLE MOT[®]



CONTENU

120 cartes illustrées



IDÉE ET BUT DU JEU

Soyez le premier à trouver un lien entre 2 cartes posées sur la table. Faites preuve de créativité ! Le joueur qui y parvient récupère les 2 cartes concernées puis remplace ces 2 cartes et le jeu continue. Le joueur qui aura récolté le plus de cartes en fin de partie sera désigné vainqueur.

MISE EN PLACE

Mélanger les 120 cartes et en mettre de côté la moitié qui ne seront pas utilisées pour cette partie. Puis placer 9 cartes sur la table, faces illustrations visibles, de façon à ce que tous les joueurs puissent bien les voir. Le reste des cartes forme une pioche.

Exemple de mise en place :



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le jeu commence dès que les cartes sont étalées sur la table. Tous les joueurs cherchent simultanément à trouver un lien entre deux des cartes en jeu.

QU'EST-CE QU'UN LIEN ?

Tout ce qui passe dans la tête des joueurs peut créer un lien entre deux cartes. Par exemple il est possible de lier deux cartes pour créer un mot composé. Mais il est également possible de faire référence à une phrase connue, une métaphore, un titre de film, un sentiment etc.



Anniversaire



Le temps c'est de l'argent

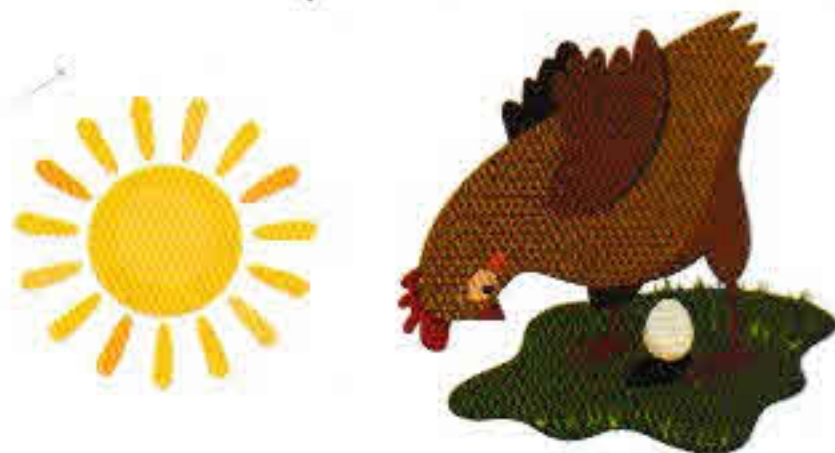


Fête surprise



Plat préféré

il est également possible de se servir des caractéristiques des éléments représentés sur les cartes.



Jaune d'oeuf



Argent sale

Dès qu'un joueur a trouvé un lien, il annonce sa proposition à haute voix en désignant les deux cartes qu'il a utilisées. Si les autres sont d'accord, ce joueur prend les 2 cartes et les pose devant lui, faces cachées ; puis il les remplace au centre de la table en retournant les 2 premières cartes de la pioche, afin qu'il y ait bien 9 cartes étalées pour le prochain tour qui commence. Si le joueur ne parvient pas à convaincre les autres que le lien qu'il a trouvé est correct, le jeu reprend sans qu'il ne prenne de carte et jusqu'à ce qu'un joueur énonce un lien qui soit validé par les autres.

Note : si les joueurs ont du mal à trouver un lien, il peuvent décider d'un commun accord d'ajouter 2 cartes en plus sur la table. Afin de revenir à 9 cartes, on ne remplacera pas les 2 cartes prises par le prochain joueur qui trouvera un lien.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin dès qu'il n'y a plus assez de cartes dans la pioche pour compléter les cartes étalées sur la table. Celui qui a récolté le plus de cartes gagne.

IDÉES DE CONNECTIONS :

Notre cerveau a tendance à associer rapidement une image à un mot. En prenant le temps d'aller plus loin que cette première idée et en essayant de sortir du cadre, il est possible de trouver bien d'autres possibilités.



Cette cage, n'est pas qu'une «cage à oiseau» elle peut aussi représenter «la liberté» ou «la prison».



L'échelle peut signifier « haut », « bas », « grimper », « échelons » ...

Auteur :
Haim Shafir
Illustrations :
Marina Zlochin



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH

Adaptation et
distribution française :



© 2016 Gigamic
ZAL Les Garennes
F 62930 Wimereux - France
www.gigamic.com



03-2016

**VOUS AVEZ AIMÉ DOUBLE MOT ?
VOUS AIMEREZ :**

